BeM
XXD
261

...rische Vereinigung für Jugendspiel
und Wandern

III.

J. Steinemann

KORBBALL

Bern / Verlag von A. Francke / 1915

UNIVERSITÄT BERN
Institut für Leibesübungen
und Sport
Neubrückstrasse 10
3012 BERN
21.11.77

Verlag von A. Francke in Bern

Vom Verfasser dieses Buches ist erschienen:

Schweizerische Vereinigung für Jugendspiel und Wandern

Kleine Schriften zur Verbreitung von Wettspielen und volkstümlichen Übungen

Erstes Bändchen

Das Schlagballspiel ohne Einschenker

Eine Anleitung für Lehrer und Schüler

bearbeitet von **J. Steinemann,** Gymn.-Turnlehrer unter Verwendung der Regeln des „Zentralausschusses für Volks- und Jugendspiele"

Zweites Bändchen

Grenzball, Schleuderball, Faustball

Eine Anleitung für Lehrer und Schüler

bearbeitet von **J. Steinemann,** Gymn.-Turnlehrer

Preis jedes Bändchens brosch. 40 Rp., Partiepreis bei 12 Expl. 30 Rp. pro Exemplar, auch beide Bändchen gemischt, sowie mit dem neuen dritten Bändchen.

Ferner:

Kampfspiel-Anleitung

für die Truppeneinheiten

Im Auftrage des Kommandos der 3. Division bearbeitet von **J. Steinemann,** Inf.-Hauptmann

Mit 12 Figuren — Zweite Auflage

Einzelpreis 50 Rp. Partiepreise: 10—50 Expl. à 45 Rp. 51—100 Expl. à 40 Rp.; über 100 Expl. à 35 Rp.

Paul Geisbühler. 935

Schweizerische Vereinigung für Jugendspiel und Wandern

Kleine Schriften zur Verbreitung der Einzel- und Parteikampfspiele

UNIVERSITÄT BERN
Institut für Leibeserziehung und Sport
Neubrückstrasse 10
3012 BERN

III.

KORBBALL

Eine Anleitung für Spielleiter und Wettspieler

Bearbeitet von
J. Steinemann
Gymn.-Turnlehrer in Bern

BEM
XXD
261

Bern / Verlag von A. Francke / 1915

Meinem verehrten Freund und Kollegen, Herrn H. v. Grünigen, spreche ich für die Übersetzung des amerikanischen Spielbüchleins und seine Mithilfe bei der Abfassung der vorliegenden Regeln meinen wärmsten Dank aus.

Bern, im Juni 1915.

Der Verfasser.

Inhaltsverzeichnis.

Seite

Vorbemerkung 5

I. Der Spielgedanke 8

II. Das Spielfeld 9

III. Die Spielgeräte 10

IV. Die Fertigkeiten (Technik) des Spiels:

1. Das Werfen und Schlagen des Balls . . . 13
2. Das Dribbeln des Balls 14
3. Das Fangen des Balls 16
4. Das Einwerfen des Balls in den Korb . . 16

V. Die Kampfweise (Taktik) des Spiels:

1. Allgemeine Aufgaben für jeden Spieler . . 18
2. Besondere Aufgaben 19

VI. Kurze Winke für die Einführung des Spiels . 21

VII. Zahl der Spieler, Spieldauer 22

VIII. Spielregeln:

a) Eröffnung und Unterbrechung des Spiels . 23
b) Behandlung des Balls im Spielfeld . . . 28
c) Behandlung des Gegners 30
d) Freiwurf. Strafen 31
e) Schiedsrichter-Entscheidungen 34

Vorbemerkung.

Der Einführung des Korbballspiels stehen verschiedene Vorurteile im Wege. „Wir haben Handball und Fangball, wozu denn noch Korbball?“ so tönt der erste Einwand. Dazu ist zu bemerken, dass Korbball zuerst da war und durch diese spätern Spiele erst in seinem wahren Wert erkannt werden konnte. Es wurde im Jahre 1892 von Dr. James Naismith erfunden und kam schon 1897 als Spiel für Frauen nach Deutschland; 1910 erschienen die Spielregeln zum erstenmal im Druck bei B. G. Teubner in Leipzig. Handball und Fangball haben denn auch ihre Vorschriften zum grössten Teil bei Korbball und Fussball entlehnt. Bei der Aufstellung der bisherigen Regeln für Handball und Fangball wurde aber zu wenig beachtet, dass das Spiel einen ganz andern Charakter bekommt, wenn zur Beförderung des Balls statt der Füsse die Hände benützt werden. Dieser Veränderung wurde in zwei sehr wichtigen Punkten nicht Rechnung getragen, nämlich einmal in der Bemessung des Spielfeldes und dann in der Form und Grösse

des Tores. Eine Länge von 60—150 m für Handball (siehe Schweizerische Turnschule Seite 207), von 80 m für Fangball schadet dem Spiel, und das gleiche gilt für ein Tor von 5 m Breite und 2,5 m Höhe.

Wenn man bedenkt, dass das Tor beim Korbballspiel rund 80 mal kleiner ist als bei Handball (wie es in der Turnschule beschrieben ist), so wird man den zweiten Einwand gegen Korbball sehr wohl begreifen, der etwa lautet: Die Einwurfstelle beim Korbball ist so klein, dass der Spieler ob der geringen Aussicht, ein „Tor" zu machen, die Freude am Spiel überhaupt verliert. So redet zwar nur jemand, der über sehr geringe Spielerfahrung verfügt; aber mit diesem Umstand müssen wir in der Schweiz besonders rechnen. All den Ängstlichen möchte ich entgegenhalten, dass der Schein stark trügt; erstens ist es nicht so ungeheuer schwer, den Ball in den Korb zu bringen, und zweitens übt gerade die Schwierigkeit einen Reiz aus, die Kunst des Einwerfens fleissig zu üben.

Korbball ist ein Nahkampfspiel, d. h. die Spieler der beiden Parteien kommen im Verlauf des Spiels sehr nah aufeinander; im Kampf um den Ball sind sogar gelegentlich Zusammenstösse nicht zu ver-

meiden. Die Spiele dieser Art (Korbball, Handball und Fussball) erfahren sehr verschiedene Beurteilung. Von der einen Seite werden sie ganz verworfen, weil sie den Spieler in Lagen versetzen, wo er sich aufregt, sich gehen lässt und dann leicht grob und unanständig wird. Von der andern Seite werden sie gerade deswegen geschätzt, indem geltend gemacht wird, es schade dem jungen Menschen nicht, wenn er in solche Lagen komme, dagegen sei es dann seine Pflicht, und auch Pflicht der Spielleitung, dafür zu sorgen, dass das Sichgehenlassen immer seltener vorkomme. Auf diese Weise werde der Charakter noch viel stärker beeinflusst als durch die Fernkampfspiele wie Schlagball, Faustball, Grenzball, Tennis u. a. m. Meine Erfahrungen geben denjenigen Recht, die die Nahkampfspiele empfehlen. Beim Korbballspiel ist zudem die Gefahr des groben Spielens einigermassen verringert, weil der Ball nur mit den Händen befördert werden darf.

Gegenüber dem Fussballspiel hat es den Vorteil, dass es die obern und die untern Gliedmassen gleich stark in Anspruch nimmt. Es verlangt ferner energische Arbeit des Rumpfes beim Bücken, Wenden und Ausweichen. Im ganzen stellt es ein Spiel dar, das den Körper durchaus allseitig in

Anspruch nimmt. Ich kenne kein Spiel, das sich besser zur Behendigmachung steifer Leute eignete. Es fördert auch Entschlossenheit, Findigkeit und Geistesgegenwart und wird gerade deswegen von alt und jung begeistert gespielt. In Amerika und in Holland bestehen bereits grosse Verbände, die das Korbballspiel in ähnlicher Weise pflegen wie bei uns die Fussballklubs das Fussballspiel.

I. Der Spielgedanke.

Das Korbballspiel gehört in die Klasse der Grenzballspiele. Der Spielgedanke dieser Spiele ist dem Kriegsleben entnommen; es gilt, die eigene Landesgrenze zu verteidigen und die feindliche zu erobern. Der Spielplatz ist neutrales Gebiet und steht beiden Parteien in gleicher Weise zur Verfügung. Als Waffe dient ein Ball.

Beim Korbballspiel ist die anzugreifende Grenze sehr schmal und besteht einzig in der engen Öffnung eines Korbes. Sie ist erobert und damit ein Gang entschieden, wenn der Ball in den Korb hineingeworfen worden ist. Das Spiel beginnt in der Mitte des Platzes. Durch Aufwerfen wird der Ball „ins Spiel“ gegeben. *Jede Partei strebt dann danach, den Ball vom eigenen Korb fern-*

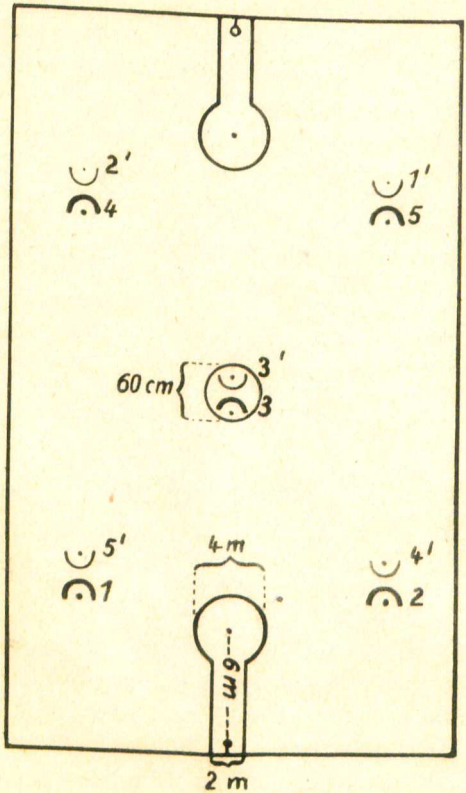
zuhalten und ihn durch gutes Zusammenspielen in die Nähe des gegnerischen Korbes zu bringen, von wo aus dann der Einwurf erfolgt.

Die Spielregeln des deutschen Zentralausschusses betonen, dass gerade in entgegengesetzter Weise gespielt werden sollte; Ziffer 8 von Heft 10 *a* sagt nämlich: Jede Partei hat die Aufgabe, durch geschicktes Zusammenspiel den Ball vom gegnerischen Korbe fernzuhalten, ihn dem eigenen stets nahezubringen und schliesslich in diesen hineinzuwerfen. Diese Angabe beruht auf einem Irrtum. In Nr. 27 von Spaldings Athletic Library „How to play basket ball" wird deutlich gesagt: *The object of the game is to get the ball into* ***your opponent's basket*** *as many times as possible and to prevent the other team from putting it into your goal.*

II. Das Spielfeld.

Das Spielfeld ist ein Rechteck. Der Boden soll möglichst eben und frei von Hindernissen sein.

Im *Freien* soll das Feld in der Länge nicht mehr als 40 m und in der Breite nicht mehr als 20 m messen. Für jüngere Spieler und in engen Verhältnissen genügt ein Feld von 20 m Länge und 10—12 m Breite. Bei Übungsspielen werden die Ecken des Spielfeldes und die Mitte der Langseiten behelfsweise durch Fähnchen, bei Wettspielen dagegen die vier Grenzlinien durch Kalk- oder Sägemehllinien bezeichnet.



1 Linker Hinterspieler	der Partei	A	
1' „	„	„	B
2 Rechter	„	„	A
2' „	„	„	B
3 Mittelspieler	„	„	A
3' Mittelspieler	der Partei	B	
4 Linker Vorderspieler	„	„	A
4' „	„	„	B
5 Rechter	„	„	A
5' „	„	„	B

Im Mittelpunkt des Spielfeldes zieht man einen *Kreis* von 60 cm Halbmesser.

Unter jedem Korb wird ebenfalls durch Sägemehl- oder Kalklinien ein *Strafraum* abgegrenzt. Man zieht um einen Punkt, der in der Längsachse 6 m vom Korbe entfernt liegt, einen Kreis von 2 m Durchmesser. Von diesem Kreise aus werden in der Richtung auf den Korb zu zwei Linien gezogen, die 2 m voneinander entfernt sind. (Vergl. die beistehende Zeichnung.)

In der *Halle* müssen die beiden Langseiten wenigstens 1 m von den Wänden entfernt liegen. Die beiden Kurzseiten werden durch die Wände gebildet, an welchen die Körbe angebracht sind. Mit Zustimmung beider Parteien kann ohne Grenzlinien gespielt werden.

III. Die Spielgeräte.

Der *Ball* ist ein runder Hohlball (leichter Fussball oder starker Faustball) mit einem Umfang von wenigstens 75 und höchstens 80 cm und einem Gewicht von wenigstens 550 und höchstens 600 g.

Diese Masse sind besonders bei Wettspielen wichtig.

Die *Körbe* bestehen aus starkem Garn oder aus Bindfadengeflecht, das an einem eisernen Ring

von 45 cm Durchmesser aufgehängt ist. Die Tiefe des Korbes beträgt 35—40 cm.

Je ein Korb wird genau in der Mitte jeder Kurzseite angebracht. Der obere Rand des Korbes soll 3 m hoch über dem Boden des Spielfeldes liegen.

Im *Freien* gräbt man eine 50 cm lange gusseiserne Röhre von etwa 8—10 cm Lichtweite ein und steckt in die Öffnung eine 3,5 m hohe Stange, an welcher der Korb befestigt ist. In Amerika wird an der Hinterseite der Stange eine Wand aus Drahtgeflecht befestigt, 1,8 m breit und 1,2 m hoch, deren oberer Rand wenigstens 90 cm über den oberen Rand des Korbes zu stehen kommen soll. Die Wand soll verhindern, dass der Ball, der den Korb verfehlte, aus dem Spielfeld hinausfliegt.

In der *Halle* wird der Korb am vorteilhaftesten an der Wand der Kurzseite befestigt. Er muss derart angebracht sein, dass der hintere Rand des Eisenrings 15 cm von der Wand absteht. Diese Vorschrift gilt auch für die Einrichtung im Freien.

Statt der festen Einrichtung kann man leicht eine bewegliche schaffen, indem man den Korb an einem Sprungständer aufhängt. Bei kleinen Spielern (Schülern, Zöglingen) ist es nicht nötig, dass der obere Rand des Korbes 3 m hoch liegt; doch soll kein Spieler, auch nicht durch einen Sprung, den oberen Rand mit der Hand erreichen können. Körbe aus Rohrgeflecht mit der vorgeschriebenen oberen Lichtweite und einer Tiefe von 40—50 cm haben sich sehr gut bewährt. (Zu beziehen durch die Turnanstalt Bern A.-G.)

IV. Die Fertigkeiten (Technik) des Spiels.

1. Das Werfen und Schlagen des Balls.

Der Ball kann in jeder beliebigen Richtung mit einer oder mit beiden Händen geworfen oder geschlagen werden. Es ist nicht möglich, eine einzige Form des Werfens oder Schlagens als die alleinrichtige zu beschreiben. Die mannigfaltigsten Bewegungen werden benützt: *Werfen mit beiden Händen* nach einem Ausholen über den Kopf, oder um den Leib links oder rechts herum, oder zwischen den gegrätschten Beinen durch, nach vorn oder nach hinten, nach links oder nach rechts. Auch Täuschen des Gegners durch Scheinbewegungen ist oft von Erfolg. Schwer zu erlernen, aber sehr günstig in der Wirkung ist eine Art des Werfens, bei der der Blick zum Beispiel nach der linken Seite, der Wurf aber nach der rechten Seite gerichtet wird. Manche Spieler verstehen es, dem Gegner das Abfangen des Balles dadurch zu erschweren, dass sie ihn hinter dem Rücken durch von der linken in die rechte Hand spielen und umgekehrt.

Das *Werfen mit einer Hand* braucht man gerne, wenn der Ball etwas weit befördert werden

soll, aber auch, wenn man ihn über einen Gegner hinweg in steilem Bogen einem Mitspieler zuspielen will. Zum weiten Wurf wird der Ball ähnlich wie der gefüllte Ball beim Grenzballspiel mit abgebogenem Handgelenk zwischen Hand und Unterarm geklemmt.

Das *Schlagen des Balls* wird nur verwendet, wenn die Umstände es nicht erlauben, den Ball zu fangen und dann zu werfen. Je nach den Verhältnissen wird der Spieler eine oder beide Hände dazu brauchen. Kommt der Ball hoch durch die Luft, so verbindet man damit noch einen tüchtigen Sprung in die Höhe, um so dem Gegner zuvorzukommen. Ängstliche Spieler verwenden mit Vorliebe das Schlagen statt das Fangen, weil sie sich damit weniger der Gefahr aussetzen, in scharfen Nahkampf zu kommen.

2. Das Dribbeln des Balls.

Als Dribbeln gilt ein Spielen, bei welchem der Spieler mehr als zwei Schritte vorrückt und dabei den Ball ohne die Mithilfe des andern Spielers mit einer oder mit beiden Händen ein oder mehrere Male gegen den Boden schlägt (prellt) oder ihn am Boden hinrollt. Dabei dürfen beide Hände zugleich nicht mehr als einmal den Ball berühren. (Vergl. Regel 23.)

Nach den Regeln des deutschen Zentralausschusses ist auch noch das Päppeln, d. h. das Hochwerfen oder -schlagen des Balls und Wiederauffangen mit einer Hand gestattet. Die amerikanischen Regeln kennen diese Art der Beförderung des Balls nicht. Das Päppeln ist mit Recht gar nicht erlaubt, weil es sehr leicht zum Tragen des Balls in einer Hand ausartet. Auch was unter Anmerkung 2 der Regel 21 gesagt ist, stimmt in dieser Fassung nicht mit den amerikanischen Regeln überein.

Beim Dribbeln sind drei Fälle zu unterscheiden und erlaubt:

a) Der Spieler fasst den Ball *zuerst* mit *beiden* Händen und beginnt danach das Dribbeln mit einer Hand; zum Zuspielen oder Weiterwerfen darf er dann *zuletzt* nur *eine* Hand brauchen.

b) Der Spieler fasst den Ball *zuerst* nur mit *einer* Hand, dribbelt ihn weiter mit einer Hand, und darf ihn dann *zuletzt* zum Weitergeben mit *beiden* Händen werfen, schlagen oder rollen.

c) Der Spieler fasst den Ball *zuerst* nur mit einer Hand; *während des Dribbelns braucht er aber einmal beide Hände,* dann darf er *zuletzt* zum Weitergeben nur noch eine Hand benützen.

Zum Gegenstand besonderer Übung können gemacht werden:

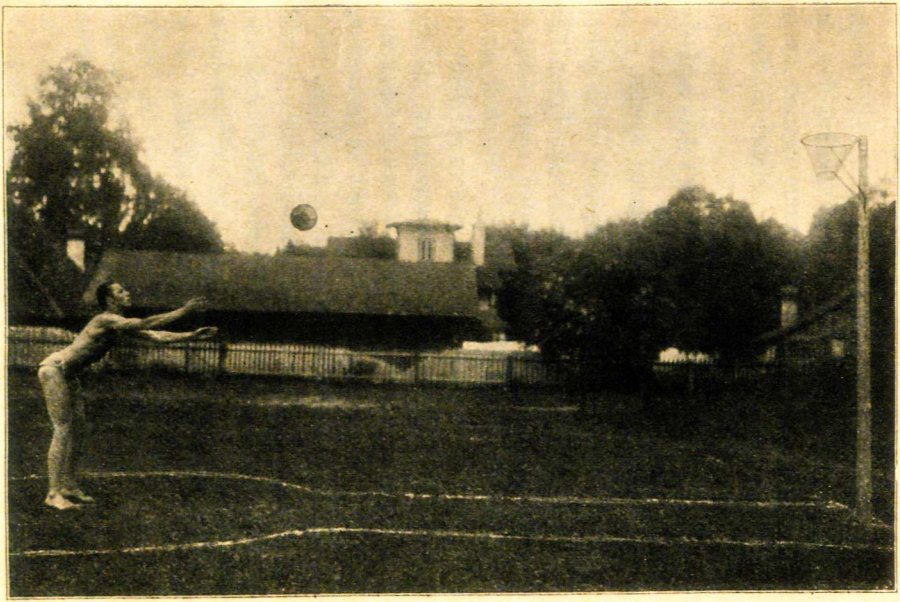
a) Das Prellen an Ort und in schnellem Lauf;
b) das Zuspielen des Balls zwischen zwei Schülern in schnellem Lauf;
c) das scharfe Werfen des Balls mit möglichst gestreckter Flugbahn.

3. Das Fangen des Balls.

Der Ball darf mit einer oder mit beiden Händen gefangen werden. Für manche Anfänger ist nicht selten das Fangen des Balls die schwerste Kunst. Gar leicht schliessen sie die Hände zu früh oder zu spät, verstehen es nicht, den Flug des Balls richtig zu schätzen und stellen sich am falschen Ort zum Fangen bereit. Für solche Spieler sind besondere Übungen im Zuwerfen und Fangen angezeigt.

4. Das Einwerfen des Balls in den Korb

wird verschieden gemacht. Die meisten Spieler werfen am sichersten, indem sie mit beiden Händen zum Schwung zwischen den gegrätschten Beinen ausholen und mit Schockwurf einer oder beider Hände den Ball abgeben. Seltener wird der Schockwurf einer Hand mit Ausholen neben



dem Körper oder der Stosswurf einer oder beider Hände verwendet. Auf jeden Fall bedarf das Einwerfen grosser Übung, wenn man in der Aufregung des Kampfes seines Wurfes sicher sein will.

V. Die Kampfweise (Taktik) des Spiels.

1. Allgemeine Aufgaben für jeden Spieler.

Schon die Aufstellung der Spieler weist darauf hin, dass je zwei Gegner zusammengehören. Ihre Aufgabe ist eine doppelte: *Jeder muss erstens machen, dass sein Gegner nichts machen kann,* er muss also verhindern, dass sein Gegner den Ball erhält, und *zweitens muss jeder darauf bedacht sein, selber möglichst viel zu machen,* also den Ball in seine eigene Gewalt zu bekommen. Die erste Aufgabe verlangt, dass ein Gegner nah beim andern steht, und die zweite, dass er sich möglichst vom Gegner entfernt. Beide Aufgaben können natürlich nicht gleichzeitig gelöst werden; das verlangt das Spiel aber auch nicht. Ist der Ball in einem gegebenen Augenblick in der Gewalt der Partei A., so muss jeder Spieler der Partei B. sich seinen Gegner aus der Partei A. rasch erspähen, den er am Auffangen des Balls und am Zusammenspiel hindern könnte; er muss sich also

seinem Gegner nähern. Ist es dann einem Spieler der Partei B. gelungen, den Ball in seine Gewalt zu bekommen, so hat jeder Spieler der Partei B. danach zu trachten, sich möglichst frei zu stellen, damit ihm der Ball sicher zugespielt werden kann. Die Lagen können jeden Augenblick wechseln; immer muss der Spieler sie erfassen und entsprechend handeln. Er wird dadurch nicht nur zu körperlicher, sondern auch zu geistiger Gewandtheit und Schlagfertigkeit erzogen.

2. Besondere Aufgaben.

a) Für die Angreifer. Träger des Angriffes sind der Mittelspieler und die zwei Vorderspieler. Ihre Aufstellung im Dreieck weist sie darauf hin, die Vorteile des Dreieckspiels auszunützen. In der Regel schaffen sie also den Ball dadurch in die Nähe des Korbes, dass alle drei Spieler mithelfen und der Ball von einem zum andern wandert. Dass dabei das Dreieck nicht immer die gleiche Form behält, gelegentlich auch zur Linie wird, ist selbstverständlich.

Manche Angreifer versuchen einzuwerfen, sobald der Ball nur einigermassen in die Nähe des Korbes gebracht ist. Sie rechnen, dass unter den vielen Versuchen schliesslich doch einer gelingen

könnte. Man darf wohl sagen, dass dieser Kampfweise noch etwas Unfertiges anhaftet. Die überlegene Art zeigt sich im zielbewussten Herantragen des Angriffs bis auf etwa 5 m oder noch näher zum Korb und im Erfassen des günstigen Augenblicks zum Einwerfen. Alle drei Angreifer müssen im Einwerfen sehr geübt sein. Wer aus Unsicherheit im Einwerfen den Wurf nicht wagt, verpasst oft die besten Gelegenheiten.

b) Für den Verteidiger. Zur Verteidigung gehören in erster Linie die zwei Hinterspieler, aber auch der Mittelspieler muss sich oft daran beteiligen. Die Hauptaufgabe der Hinterspieler besteht darin, die gegnerischen Vorderspieler am Zusammenspielen und Einwerfen zu verhindern. Bringen sie das dadurch zustande, dass sie schneller am Ball sind, dann um so besser; ist das nicht möglich, so müssen sie dem Gegner folgen, seine Bewegungen hindern und vor allem verhüten, dass er einwerfen kann. Sie dürfen den Gegner nie aus den Augen verlieren und müssen ihn besonders „decken", wenn der „ausser Spiel" geratene Ball hineingeworfen wird.

Der Hinterspieler stellt sich am besten etwas rückwärts neben den gegnerischen Vorderspieler. Manche ziehen es vor, ganz hinter dem Gegner

zu stehen und erst im gegebenen Augenblick an ihm vorbeizuspringen oder über ihn hinwegzugreifen, um den Ball zu erlangen.

Die Hinterspieler sollen den Ball nicht zu weit fortwerfen, da er dabei oft gleich in die Hände der gegnerischen Verteidiger gerät. Mit Dribbeln oder mit kurzen Würfen und Zusammenspielen mit dem Mittelspieler bringen sie den Ball meist besser aus ihrer Spielplatzhälfte weg.

VI. Kurze Winke für die Einführung des Spiels.

Nachdem das Spielfeld eingerichtet ist und die Parteien[1] gebildet sind, werden die Regeln über die Behandlung des Balls und des Gegners und der allgemeine Spielgedanke mitgeteilt. Hierauf sind die Spieler der Partei A. auf den Spielplatz zu verteilen. (Vergleiche den Plan Seite 10.) Sie haben den in ihrer Front sich befindenden Korb anzugreifen und den andern zu verteidigen. Zum Schlusse wird zu jedem Spieler der Partei A. ein Gegner aus der Partei B. gestellt.

Ist durch Aufwerfen des Balls in der Mitte des

[1] Vergl. darüber Heft I, Seite 32 und 33, und Heft II, Seite 10.

Spielfeldes das Spiel eröffnet, so muss der Spielleiter besonders im Anfang immer wieder davor warnen, dass alle Spieler am Balle sein wollen. Das Zusammenrotten der Spieler zu Knäueln, wo einer den andern hindert, wo Verteidiger und Angreifer ihre Aufgabe vergessen und nur *ein* Verlangen kennen, nämlich den Ball in ihre Gewalt zu bekommen, ist durchaus falsch und muss von Anfang an energisch bekämpft werden. Wenn nötig, verbietet man den Vorder- und Hinterspielern das Betreten der jenseitigen Spielplatzhälfte und setzt auf Nichtbefolgen der Vorschrift einen Strafstoss.

VII. Zahl der Spieler. Spieldauer.

Zu einer Wettspielmannschaft gehören fünf Spieler. Bei Übungsspielen, besonders mit Schülern vom 13.—15. Altersjahr, können ohne starke Beeinträchtigung 6—10 Spieler beschäftigt werden. Aber auch mit weniger als 5 Spielern (4 oder 3) lässt sich ganz gut spielen, ein Vorteil des Spiels besonders für kleine Vereine.

Ein Wettspiel dauert zweimal 20 Minuten mit einer Unterbrechung der Halbzeiten von 10 Minuten. Durch Übereinkunft der Spielführer kann die Pause

verkürzt oder verlängert werden. Nach der ersten Halbzeit werden die Körbe (Seiten) gewechselt.

VIII. Spielregeln.

a) Eröffnung und Unterbrechung des Spiels.

1. Die Partei, die beim Losen gewinnt, hat das Recht der Wahl des Korbes. Bei Beginn des Spiels, nach der Halbzeit, nach jedem „Korb" und nach andern, weiter unten genannten Unterbrechungen (siehe Regel 24, 28, 29, 30, 31, 40, 41) gibt der Schiedsrichter den Ball in der Mitte des Feldes ins Spiel. Wenn der Ball ins Spiel gegeben wird, müssen die beiden Spieler, welche nach ihm hüpfen, mit beiden Füssen innerhalb des Kreises stehen. Der Schiedsrichter soll den Ball so aufwerfen, dass er sich in einer zu den beiden Seitenlinien rechtwinklig stehenden Ebene bewegt und höher fliegt, als die beiden Mittelspieler springen können, und zwischen sie hinunterfällt. Regel 2 kann verwendet werden, wenn die Spieler nicht rasch genug zur Mitte kommen oder wenn sie vor oder während des Sprunges über den Kreis hinaustreten.

2. Jede andauernde oder absichtliche Verzögerung des Spiels gilt als Fehler.

3. Wenn der Schiedsrichter den Ball in der Mitte ins Spiel gibt, soll er pfeifen, wenn der Ball den höchsten Punkt erreicht hat, worauf er zuerst von einem oder beiden Mittelspielern berührt werden muss. Wenn der Ball von einem der beiden Mittelspieler aus dem Spielfeld hinausgeschlagen wird, so soll er wieder in die Mitte zurückgebracht werden. Der Ball kann von den Mittelspielern geschlagen oder gefangen werden.

4. Wird der Ball nicht in der Mitte ins Spiel gegeben, so müssen die Spieler nicht mehr als 60 cm von der durch den Schiedsrichter bezeichneten Stelle, auf die der Ball fallen soll, entfernt sein und beide Füsse zusammenhalten, bis der Sprung gemacht ist. Wird diese Vorschrift übertreten, so muss Regel 2 angewendet werden.

5. Ist der Ball „drinnen" (im Spielfeld), wenn „Halt" gerufen wird, so soll der Schiedsrichter zwischen die Spieler und die nähere Seitenlinie treten und den Ball so ins Spiel bringen, dass er in der Nähe der Stelle niederfällt, wo er war, als „Halt" gerufen wurde. Die zwei Gegner, die der Stelle am nächsten standen, als „Halt" gerufen wurde, sollen nach dem Balle springen. Sie müssen durch den Schiedsrichter bezeichnet werden.

6. Ist der Ball „draussen“ (ausserhalb des Spielfeldes), wenn „Halt“ gerufen wird, so soll das Spiel auf den Pfiff des Schiedsrichters wieder aufgenommen werden, als ob nicht „Halt“ gerufen worden wäre.

7. Wenn der Ball gleichzeitig von zwei Spielern gehalten wird (Ringen um den Ball ist nicht gestattet), so soll der Schiedsrichter das Spiel anhalten und den Ball dort aufwerfen, wo er gehalten wurde.

8. Wenn der Schiedsrichter wegen Unwohlsein oder Unfall eines Spielers das Spiel unterbrochen hat, muss es in fünf Minuten wieder aufgenommen werden. Kann der verletzte Spieler innerhalb dieser Zeit das Spiel nicht aufnehmen, so hat ein Ersatzmann für ihn einzutreten oder das Spiel muss ohne Ersatzmann aufgenommen werden.

9. Sollte es aus irgend einem Grunde nötig werden, Spieler zu wechseln, so hat der Spielführer dies dem Schiedsrichter zu melden, und dieser unterbricht das Spiel durch einen Pfiff. Wenn nötig, kann beim Wechsel Regel 8 angewendet werden.

10. Der Ball ist ausser Spiel, wenn er die Grenzlinie vollständig überschritten hat und entweder

den Boden berührt oder im Besitze eines Spielers ist, der beide Füsse aussen hat, ausgenommen wie vorgesehen in Regel 11.

11. Hat ein Spieler nach dem Urteil des Schiedsrichters beim Fangen des Balls im Laufen so schnell als möglich angehalten und steht am Ende des Laufes mit einem Fuss ausserhalb des Spielfeldes, so soll noch kein „Fehler" für Überschreiten gerufen werden. Stellt er dagegen den andern Fuss ebenfalls draussen ab, so gilt das als Fehler.

12. Wenn der Ball von der einen Partei absichtlich oder unabsichtlich hinaus gebracht wird (ausgenommen in Verletzung von Regel 11), so soll ihn der Schiedsrichter einem Spieler der Gegenpartei zum Hineinwerfen geben.

13. Ist der Schiedsrichter nicht sicher, wem der Ball gehört, dann soll er ihn zwischen zwei von ihm bezeichneten Spielern aufwerfen.

14. Wenn der Ball hinausgeht und sofort wieder zurückkehrt, so soll das Spiel seinen Fortgang nehmen, gleichgültig ob der Ball den Boden draussen berührt hat oder nicht, ausgenommen, wenn der Schiedsrichter „Halt" pfeift. Dann wird der Ball ins Spiel gebracht, als ob er nicht zurückgekommen wäre.

15. Ein Spieler darf den Ball „draussen“ fünf Sekunden behalten. Beim Hineinwerfen soll er nicht über die Grenzlinie treten, bis er den Ball geworfen hat. Wenn er nach dem Urteil des Schiedsrichters diese Regel übertritt, soll der Ball dem Gegner gegeben werden.

16. Der Ball kann in das Spielfeld in jeder Richtung von jeder Stelle einer Linie geworfen werden, die senkrecht zur Grenzlinie auf dem Punkte der Grenzlinie errichtet wird, wo der Ball die Grenzlinie überschreitet. Der Ball kann geworfen oder geprellt werden und muss irgend einen Spieler berührt haben oder von ihm berührt werden, bevor der Spieler, der ihn hineingibt, ihn wieder berühren darf. Wenn eine Partei diese Regel verletzt, soll der Ball dem Gegner gegeben werden.

17. Der Spieler, der den Ball hineingibt, darf nicht gehindert werden, d. h. kein Körperteil eines Gegners soll „draussen“ sein und der Ball darf nicht berührt werden, bevor er die Grenzlinie überschritten hat. Wenn diese Regel verletzt wird, soll der Schiedsrichter den Ball dem Spieler geben, der ihn hineinwarf und ihn wieder von der gleichen Stelle aus ins Spiel geben lassen. Wenn der

Gegner dem Spieler, der einwirft, den Ball zwei- oder mehrere Male nacheinander aus der Hand schlägt, so wird ein Fehler für Spielverzögerung gerufen.

b) Behandlung des Balls im Spielfeld.

18. Nur *ein* Spieler jeder Mannschaft darf zu gleicher Zeit den Ball berühren. Jedem Spieler, der diese Regel übertritt, soll ein „Fehler" gerufen und notiert werden. Wenn zwei Spieler der gleichen Partei zuerst den Ball berühren, soll kein Fehler gerufen werden, solange sie einzig am Balle sind. Wenn dagegen ein Spieler der andern Mannschaft den Ball berührt, solange er in ihrem Besitz ist, so soll ein „Fehler" für einen der Spieler der gleichen Mannschaft gerufen werden.

19. Der Ball kann in jeder Richtung mit einer oder mit beiden Händen geworfen oder geschlagen werden.

20. Der Ball soll nicht mit den Füssen oder mit den Fäusten geschlagen oder gestossen werden. Verletzung dieser Regel gilt als „Fehler".

21. Ein Spieler darf mit dem Ball in der Hand im Spielfeld nicht gehen noch die Grenzlinie mit

beiden Füssen übertreten. Er muss ihn von dem Punkte, wo er ihn fängt, weiterspielen. Wer den Ball im Laufe fängt, muss ihn sofort weiterspielen oder sobald als möglich den Lauf anhalten (vergl. Regel 11).

22. Der Ball darf nur mit den Händen gehalten werden; der Gebrauch eines andern Körperteils, um den Ball zu halten oder beim Halten zu helfen, gilt als Fehler. Das Umfassen des Balls mit den Armen ist ein Fehler.

23. *Als „Dribbeln" gilt ein Spiel, bei welchem der Spieler mehr als zwei Schritte geht oder läuft, während er den Ball mit einer oder mit beiden Händen ein- oder mehrere Male ohne die Hilfe eines andern Spielers rollt oder gegen den Boden prellt.* Beim „Dribbeln" (drei oder mehr Schritte) dürfen beide Hände zugleich nicht mehr als einmal gebraucht werden (vergl. Seite 15). Die Verletzung dieser Regel gilt als Fehler.

24. Ein Spieler, der gedribbelt hat, kann keinen „Korb" machen, bevor der Ball von einem andern Spieler gespielt, d. h. erhalten und geschlagen oder geworfen worden ist. Wenn der Ball am Ende eines Dribbelns in den Korb geworfen wird, so zählt der „Korb" nicht und der Ball muss in der

Mitte aufgeworfen werden. Wiederholte Versuche eines Spielers, der nicht gedribbelt hat, den Ball in den Korb zu werfen, gelten nicht als Verletzung dieser Regel.

c) Behandlung des Gegners.

25. Der Gegner darf nicht geschlagen, gehalten oder gestossen werden. Die Hände und Arme dürfen in keiner Weise gebraucht werden, um einen Gegner, der den Ball nicht hat, aufzuhalten und am Spiel zu hindern. Das Anfassen der Kleider, das Umfassen eines Spielers mit einem oder mit beiden Armen gilt als Halten. Auf eine Verletzung dieser Regel folgt ein Freiwurf.

26. Schlagen, mit dem Fusse treten, mit den Schultern stossen, den Fuss vorstellen, den Haken schlagen und rohes Spielen überhaupt ist verboten. Der Schiedsrichter *kann* für die erste Verletzung und *muss* für die zweite Verletzung den fehlbaren Spieler vom Platze weisen. Der Schiedsrichter hat das Recht, einen Spieler wegzuweisen, gleichgültig ob für die Verletzung dieser Regel von ihm ein „Fehler" gerufen worden sei oder nicht.

27. Für den weggewiesenen Spieler kann ein Ersatzmann eingestellt werden. Für den vom weg-

gewiesenen Spieler gemachten Fehler erhält die Gegenpartei das Recht zu einem Freiwurf. Ein weggewiesener Spieler darf während des gleichen Spiels nicht mehr mitspielen.

d) Freiwurf. Strafen.

28. Wenn von der einen Partei ein Fehler gemacht wurde, erhält die Gegenpartei das Recht zu einem Freiwurf. Der Spieler, der den Freiwurf ausführt, stellt sich in den Strafraum, mindestens 4,5 m vom feindlichen Korbe entfernt. Er darf diese Stelle nicht eher verlassen, als bis der Ball entweder in den Korb gelangte oder diesen verfehlte. Verstösst der Spieler, der den Einwurf besorgen soll, gegen diese Regel, so zählt der etwa gewonnene Korb nicht. Der Ball ist in jedem Fall, auch wenn er nicht in den Korb gelangte, tot, und muss in der Mitte ins Spiel gegeben werden. Verfehlt der Ball den Korb und ist keine Regel verletzt worden, so ist er ohne weiteres im Spiel.

29. Der Ball darf nicht einem Mitspieler zugeworfen werden, es muss vielmehr ein ernsthafter Versuch gemacht werden, ihn in den Korb zu werfen. Wird der Ball nach dem Urteil des Schiedsrichters einem Mitspieler zugespielt, und es gelingt diesem, einen Korb zu machen, so zählt

dieser Korb nicht. Der Ball muss in der Mitte ins Spiel gegeben werden, gleichgültig ob er in den Korb ging oder nicht.

30. Bei der Ausführung des Freiwurfs steht nur der ihn vollziehende Spieler im Strafraum. Erst wenn der Ball in den Korb gelangt ist oder ihn verfehlt hat, dürfen alle Spieler auch den Strafraum wieder betreten.

Der den Freiwurf ausführende Spieler darf in keiner Weise, weder von den Zuschauern noch den Spielern belästigt werden. Erfolgt eine Belästigung von einem Spieler der Gegenpartei und der Ball ging nicht in den Korb, so hat der Einwerfer einen weitern Freiwurf. Erfolgt die Belästigung von einem Spieler der eigenen Partei oder von Spielern beider Parteien und der Ball ging in den *Korb,* so zählt der Korb nicht. Der Ball muss, ob der Wurf gelang oder nicht, in der Mitte ins Spiel gegeben werden.

31. Wenn bei beiden Parteien zusammen gleichzeitig zwei oder mehr Fehler gemacht werden, so erfolgen die Freiwürfe nacheinander und der Ball wird nach dem letzten Freiwurf in der Mitte ins Spiel gegeben.

Wenn gleichzeitig zwei oder mehr Fehler von der gleichen Partei gemacht werden, so erfolgen

die Freiwürfe ebenfalls nacheinander. Wird beim letzten Freiwurf ein *Korb* gemacht, so wird der Ball in der Mitte ins Spiel gegeben; wenn nicht, so ist er gleich im Spiel.

32. Als *einfache Fehler*, die derjenigen Partei, die den Fehler nicht gemacht hat, einen Freiwurf einbringen, gelten:

1. Verzögerung des Spiels (Regel 2)
2. Überschreiten der Grenzlinie nach Regel 11
3. Berühren des Balls durch mehr als 2 Spieler (Regel 18)
4. Stossen des Balls mit dem Fuss und Schlagen mit der Faust (Regel 20)
5. Vorrücken mit dem Ball (Regel 21)
6. Umfassen des Balls mit den Armen (Regel 22)
7. Unrichtiges Dribbeln (Regel 23)
8. Schlagen, Halten und Stossen des Gegners (Regel 25)
9. Anreden des Schiedsrichters (Regel 42).

Als *schwere Fehler*, die ausser Freiwurf noch Wegweisung des fehlbaren Spielers nach sich ziehen, gelten:

1. Schlagen oder Stossen des Gegners mit dem Fuss (Regel 26)

2. Wegstossen des Gegners mit den Schultern (Regel 26)
3. Dem Gegner den Haken schlagen (Regel 26)
4. Rohes Spielen (Regel 26)

e) Schiedsrichter-Entscheidungen.

33. Zur Durchführung eines Wettspiels sind in der Regel nötig: 1 Schiedsrichter, 1 Schreiber, 1 Zeitnehmer und 2 Seitenrichter.

34. Gesiegt hat diejenige Partei, die in der abgemachten Zeit am meisten Punkte erreicht hat.

Ein im Spiel gewonnener Korb zählt *zwei* Punkte; ein durch Freiwurf eroberter Korb zählt *einen* Punkt.

Wirft eine Partei aus Versehen den Ball in den von ihr verteidigten Korb, so kommen die Punkte ihrer Gegenpartei zu gut.

Der Ball muss im Korbe verbleiben bis der Schiedsrichter entschieden hat.

35. Sind am Ende der Spielzeit beide Parteien gleich, so wird das Spiel ohne Korbwechsel fortgesetzt, bis eine Partei zwei weitere Punkte gemacht hat.

36. Werden die zwei weiteren Punkte von beiden Parteien durch Freiwürfe gleichzeitig gemacht, so geht das Spiel nach Regel 35 weiter.

37. Wird der Korb oder die Stange, an welcher der Korb befestigt ist, oder der Ball von einem Gegner in dem Augenblick berührt, wo der Ball sich auf dem Rande des Korbes befindet, so schreibt der Schiedsrichter der einwerfenden Partei einen Punkt zu gut.

38. Wird ein Spieler, der im Begriff ist, den Ball in den Korb zu werfen, in verbotener Weise von einem Gegner gehindert (z. B. von hinten angegriffen), so erhält die nicht fehlbare Partei einen Punkt und wenn der Wurf gelingt, so zählt der Korb erst noch. Ausserdem erhält die nicht fehlbare Partei das Recht zu einem Freiwurf.

39. Wenn ein Spieler nach dem Korbe wirft, und der Schiedsrichter entscheidet, dass der Ball in der Luft war, als der Pfiff des Schiedsrichters oder Zeitnehmers ertönte, und der Wurf geht in den Korb, so soll der Korb zählen, ausgenommen die Fälle von Regel 40 und 41.

40. Wenn ein Spieler nach dem Korbe wirft und der Schiedsrichter entscheidet, dass ein Teil seines Körpers „draussen" den Boden berührte, so gilt ein allfällig gemachter Korb nicht. Verfehlt der Ball den Korb, so ist er im Spiel, gelangt er in den Korb, so muss er in der Mitte ins Spiel gegeben werden.

41. Ein Korb, der gemacht wird, bevor der Pfiff für einen von der einwerfenden Partei gemachten Fehler ertönen kann, ist ungültig. Der Ball muss in der Mitte ins Spiel gegeben werden.

42. Es ist den Spielern verboten, während des Spiels irgendwelche abfällige Bemerkungen zu machen, sei es gegenüber dem Schiedsrichter oder den andern Spielern. Zuwiderhandlungen gelten als Fehler.

Der Schiedsrichter ist verpflichtet, einen Spieler, der gemeine oder schimpfliche Ausdrücke braucht, sofort vom Platze zu weisen.

43. Es ist unstatthaft, gegen Entscheidungen des Schiedsrichters Verwahrung einzulegen, es sei denn, dass eine Regel unrichtig angewendet werde.

IDS Bibliotheken Bern
BM 2 390 514

Vom Verfasser dieses Buches,

J. Steinemann

Gymnasial-Turnlehrer in **Bern**,

ist im Verlag von **A. Francke** in **Bern** ferner erschienen:

Rumpfübungen

Lehrbuch für das Schul- und Vereinsturnen, sowie zum **Selbstgebrauch.** Nach *schwedisch-dänischem System in deutscher Turnsprache.* 99 Seiten mit 72 Abbildungen nach Naturaufnahmen. Kart. Preis Fr. 3.—; M. 2. 50.

Vorbilder für das Haltungs-Turnen

7 Folio-Tafeln auf feinem Karton 38×24 cm mit 58 Figuren aus „Rumpfübungen". Mit Geleitwort. In Umschlag.
Preis Fr. 1. 80; M. 1. 40.
Preis für Tafeln und Text („Rumpfübungen") zusammen Fr. 4.—; M. 3. 20.

Aus den **Pressurteilen** über **„Rumpfübungen":**

„Die Rumpfübungen, den wertvollsten Teil der schwedischen Gymnastik, in deutscher Sprache und — unter Zugabe von Eigenem — in einer uns deutschen Turnlehrern handlichen Gliederung geboten zu haben, ist das Verdienst des Berner Gymnas.-Turnlehrers *Steinemann.* Sein Buch wird bei seiner klaren Anlage, bei der vernünftigen Einordnung der Rumpfübungen in den ganzen Verlauf der Turnstunde und durch die vollendeten 72 künstlerischen Bilder **eines unserer besten deutschen Turnbücher** werden."

Sem.-Lehrer *Br. Behr* in *Schleiz*
i. d. „Pädagog. Blättern für Lehrerbildung".

„Über alles Lob erhaben sind die 72 prachtvollen Abbildungen (Autotypien auf mattem Papier). **Jede einzelne Stellung ein Kunstwerk.** Die Modelle von seltener Schönheit in bezug auf die Proportionen im ganzen wie in Haltung, Bewegung und Ausbildung der Muskulatur. **Einfach klassisch und nicht zu überbieten.**"

Prof. *Max Guttmann,* Wien
i. d. „Österreichischen Mittelschule".

A R